Journal of Korea Multimedia Society Vol. 22, No. 6, June 2019(pp. 716-728)
https://doi.org/10.9717/kmms.2019.22.6.716

영화의 공중전 장면에서 스펙타클 리얼리즘의 형상화 방식 연구

이 종 훈†

A Study on the Methods to Embody Spectacle Realism in the Aerial Battle Scenes of Movie

JongHoon Lee†

ABSTRACT

This study explores the concept of spectacular realism. and finds out how spectacular realism is made in movies. The Movies's spectacle is a realistic spectacle that does not miss the reality. so audiences can immerse themselves in it. Nowadays the spectrum of visual realism is becoming very diverse. "Perceptual realism" means to feel more like real than to reproduce reality as it is. "Synthetic realism" is a realism that CGI makes. And "Spectacular realism" makes the spectators concentrate to images than narrative or character. It means the dominance of the visual. The films <Top Gun> and <R2B:Return-to-Base> showed "Spectacular realism" especially in the aerial battle scenes. The films use 'Presentation of a new spatial sensation using unusual angles', 'Editing that constitutes transcendental time' and 'Intense contrast' as methods to embody spectacular realism. And the harmonious arrangement of transcendental images and very realistic screens effectively embodies Spectacular Realism. This discussion, which began in the air battle scene, could contribute to a broader and more diverse exploration of the implementation of spectacular realism images in the future.

Key words: Spectacular Realism, The Methods to Embody Spectaclur Realism, Aerial Battle Scenes, Arrangement of Transcendental Images and Realistic Screens

1. 서 론

본격적으로 영화가 등장하기 이전의 극에 대한 고전적인 논의에서는 주로 사건의 연결이라고 할 수 있는 '플롯'과 사건의 주체인 '인물'이 가장 중요한 요소로 인식되었다. 이러한 인식은 아리스토텔레스가 극을 구성하는 여섯 가지 요소를 제시하고 그중에서 플롯이 가장 중요하다고 언급한 이후로 이천 년이 넘는 세월동안 큰 변화 없이 줄곧 이어져왔다. 그러나 현대의 주요한 시각매체인 영화에서는 플롯이나 인물보다는 오히려 볼거리가 더욱 중요한 요소가 되고 있다. 특히 영화산업의 핵심적인 동력인 블록버스터는 더욱 그러하다. '한때 컬러텔레비전의 등장으로 저조한 성적을 거두며 침체기에 빠졌던 헐리우드의 영화산업이 1970년대 <대부>, <엑소시스트>, <조스>, <스타워즈> 등의 잇따른 흥행으로 다시 부흥하였다. 이 영화들의 괄목할 만한 성공요인의 하나는 관객을 압도하는 볼거리였다. 서사를 앞도하기까지 하는 스펙타클의 강화에 대하여 워렌 버클랜드는 '서사의 복합성은 스펙터클의 제단 위에서 희생당한다.

※ Corresponding Author : JongHoon Lee, Address: (17866) 304-302, 43, Hyeonsin 7-gil, Pyeongtaek-si, Gyeonggi-do, Korea, TEL : +82-42-866-0655, FAX : +82-42-866-0649, E-mail : leelim3@ddu.ac.kr

Receipt date : Mar. 5, 2019, Revision date : Apr. 29, 2019
Approval date : May 14, 2019
† Dept. of Theater & Film, Daeduk University

서술은 오로지 값비싼 효과의 효과적인 전시에 맞게 조정된다'라고 영화에서 스펙타클이 차지하는 중요도를 강조하기도 하였다[1].'

그런데 이러한 영화의 스펙타클은 초창기의 동물원이나 서커스 등에서 보여주었던 기이한 볼거리와는 방향이 다르다. 마이클 알렌에 따르면 '1950년 이후에 이루어진 많은 영화기술의 발전은 다음의 두 가지 방향으로 추진되어왔다. 하나는 더 거대하고 고도화된 사실적인 느낌이고 다른 하나는 더 크고 더 숨이 멎을 듯하게 보이는 사실적인 스펙터클이다[2].' 다시 말해서 '영화는 무성영화에서 유성영화로, 흑백영화에서 컬러영화로, 와이드스크린이나 3D 입체영화 등의 등장으로 인해 현실의 충실하고 완벽한 재현을 향해 발전해왔다[3].' 그리고 동시에 스펙타클을 추구해왔다. 따라서 영화의 스펙타클은 단순히 신기하고 기이한 볼거리가 아니라 관객이 영화에 몰입할 수 있는 현실감을 놓치지 않는 스펙타클이다. 특히 디지털기술의 획기적인 이미지 창출능력으로 영화의 사실적인 스펙타클은 그 한계를 가늠하기 어려울 정도가 되었다. 거의 모든 상상을 구체적인 이미지로 눈앞에 구현하고 있다.

오늘날 영화의 스펙타클은 주로 디지털 기술과 연관하여 논의되고 있다. 그러나 영화가 보여주는 사실적인 스펙타클을 디지털에만 의지해서 논의할 수는 없다. 이미지의 정체성에 대한 논의는 역사적으로 매우 유서가 깊기 때문이다. 아리스토텔레스가 제시한 극의 여섯 가지 요소 중에도 '볼거리'가 있으며, 그는 극의 정체성을 '재현', 즉 '모방'으로 설명하였다[4]. 그리고 그에 앞서 플라톤은 이미지와 실제의 관계를 '이데아'와 '시뮬라크르'의 개념으로 논의하였다[5]. 벤야민이 제시한 무한복제시대의 복제와 실제, 그리고 아우라에 대한 논의[6]와 보드리야르가 제시한 시뮬라시옹의 세계에 대한 분석[7], 그밖에도 재현대상의 선택에 관한 문제, 재현이라는 인식과 행위에 내재된 관점과 이데올로기의 문제, 더 나아가서는 재현된 이미지를 다시 재현하는 재매개, 현실보다 더욱 현실 같은 가상과 그것과 영향을 주고받는 이미지에 대한 인식의 문제, 선원근법으로 재현된 허상에서 시선과 권력의 관계에 대한 논의 등은 이미지에 대한 논의가 비단 현대에 이르러서야 등장한 것이 아님을 보여주는 사례들이다.

디지털 기술의 발달은 특히 스펙타클을 추구하는 영화가 실감나는 볼거리를 만들어내는 작업에 크게 기여하였음을 부정할 수 없다. 정길상은 '2000년부터 2005년까지 합성 등의 특수영상이 사용된 TV드라마의 23개의 장면을 분석하여 특수영상이 활용되는 사례의 비중을 조사하였다. 그 결과, 촬영 불가능한 장면 연출 효과(44%), 제작비 절감 효과(22%), 촬영현장의 위험 요소 감소 효과(19%), 영상미학적 연출효과(11%), 제작시간의 효율적 활용 효과(3%)로 나타났다[8].' 즉 컴퓨터 그래픽의 약 절반 정도가 촬영할 수 없는 장면, 즉 카메라로 담을 수 없는 이미지를 형상화하는 작업에 쓰이고 있다는 것이다. 즉 디지털 기술이 리얼리즘에 대한 논의를 이전과는 전혀 다른 새로운 방향으로 끌고 간다고 할 수는 없지만, 이전과는 비교도 할 수 없을 만큼 많은 스펙타클 리얼리즘의 이미지를 폭발적으로 생산하는 능력을 발휘하고 있으며, 이로 인하여 실제와 가상의 사실성에 대한 폭넓은 논의를 더욱 필요 촉발시키고 있다. 그러나 영화의 리얼리즘을 반드시 디지털 기술에만 의지하여 논의할 수는 없다. 앞에서 밝혔듯이, 리얼리즘에 대한 이해는 사실과 재현, 그리고 사실과 재현의 관계에 대한 인식을 두루 포괄해야 한다. 더 나아가 리얼리즘의 양상을 이론과 개념에 대한 이해의 차원에서 그치지 않고 실제로 구현되는 이미지들을 보아야한다. 따라서 사실성과 스펙타클이 결합된 현대의 영화를 좀 더 입체적으로 이해하기 위해서는 최근에 주로 이루어지고 있는 디지털기술과 이미지의 관계에 대한 논의와 조금 다른 방향으로의 접근이 필요하다. 그래야만 지속적인 이미지의 창작에 이론적 탐구들이 기여할 수 있을 것이다.

영화의 스펙타클 리얼리즘에 대한 논의들이 분석의 수준에서 머물지 않고 창작에 기여하기 위해서는 우선 구체적인 영화의 개별 장면들을 통해서 확인하는 과정이 필요하다. 왜냐하면, 관객이 영화에 기대하는 스펙타클의 욕구를 충족시키기 위해서는 생산성의 증가만큼이나 디지털을 활용하여 볼거리를 만드는 새로운 방식들을 지속적으로 개발해야하기 때문이다. 지금까지 등장한 개별 장르나 영화에서 구체적으로 스펙타클 리얼리즘이 구현되는 방식에 대한 분석이 이를 개조하거나 개선하는 방식의 구상에 토대가 될 수 있다.

본 논문에서는, 영화산업이 크게 성장하면서 영화의 핵심으로 부상하고 있는 스펙타클을 설명하는 개

념들로 제시된 '합성 리얼리즘'과 '스펙타클 리얼리즘'을 파악하고, 영화<탑건>(토니 스콧 감독, 1986)과 영화<알투비:리턴투베이스>(김동원 감독, 2012)를 사례로 영화의 공중전 장면에서 스펙타클 리얼리즘이 어떻게 구체적으로 형상화되는지를 살펴볼 것이다. '합성 리얼리즘'과 '스펙타클 리얼리즘'은 최근의 영화에서 핵심적인 요소로 등장하고 있는 '만들어진 사실성'과 '관객을 압도하는 장면'을 설명하는 개념들이다. 이러한 과정을 통하여 구체적으로 어떤 이미지가 사실성과 스펙타클을 동시에 구현하는지와 관객을 영화 속으로 끌어들이는 스펙타클 리얼리즘이 구체적으로 만들어지는 방식은 무엇인지를 정리해 볼 수 있을 것이다.

영화의 수많은 이미지들 중에서 공중전 장면을 주요 사례로 보는 이유는 다음의 두 가지로 정리할 수 있다. 첫째, 무엇보다 공중전은 일반인이 직접 목격하기가 거의 불가능하기 때문에 쉽게 볼 수 없는 진기한 장면이라는 스펙타클의 요소를 기본적으로 가지고 있으면서도, 동시에 사실성을 확보해야 설득력 있게 관객의 몰입을 유도할 수 있기 때문에 실감나는 스펙타클이 만들어지는 방식을 연구하기에 좋은 사례이다. 일반인뿐만 아니라 설사 전투기의 조종사라고 하더라도 실제의 공중전을 경험하기는 쉽지 않다. 영화의 공중전 장면이 매혹적이기 위해서는 관객이 경험하지 않는 장면에서 사실성을 만들어야하고 이 사실성을 스펙타클하게 보여주어야 한다. 실제를 목격하기도, 기록하기도 거의 불가능한 공중전을 주요한 시각적 볼거리로 제시하는 영화들은 공중전의 스펙타클을 가장 매력적인 요소로 내세웠다. 따라서 이러한 영화들의 공중전 장면은 사실적 스펙타클의 구현방식 다양한 방식들을 활용한다. 둘째로, 공중전 장면은 다양한 방식으로 스펙타클을 연출할 수 있는 요소들을 가지고 있다. 공중이라는 3차원의 공간과 전투기의 빠른 속도를 활용하여 종횡무진하는 액션을 창출해 낼 수 있다. 이러한 요소들은 스펙타클을 만들어내는 다른 상황들, 예를 들어 지상의 전투장면, 장대한 스케일의 장엄한 자연경관, 무술이나 액션장면 등과 다르게 독특한 스펙터클을 만든다. 그리고 이러한 스펙터클의 생산은 영화나 애니메이션의 주요한 매력으로 작용한다. 이러한 이유로 공중전을 소재로 하는 영화나 애니메이션은 스펙터클을 만들기 위하여 독특하면서도 다양한 방식을 구사하고, 이를 통하여 그 영화만의 매력이 되는 극적 효과를 생산한다. 이와 같은 이유로 본 논문에서는 전투장면 중에서도 공중전의 장면을 주요한 연구대상으로 선택하고, 영화 <탑건>과 <알투비:리턴투베이스>를 대상 텍스트로 삼아 분석할 것이다. 이 연구 대상들에서 보이는 사실적 스펙타클의 형상화 방식을 실증적으로 파악하고자 한다. 두 영화는 전투기의 공중전을 소재로 한 대표적인 영화로 다른 영화들보다도 공중전의 연출에 큰 비중을 두고 있다. 따라서 공중전에서 어떻게 스펙타클을 실감나게 보여주는지를 잘 드러낸다.

공중전 장면에서 시작한 이러한 논의는 향후에 더 폭넓고 다양하게 구체적인 스펙타클의 구현방식을 살피는 탐구에 일조할 수 있을 것이다. 그리고 스펙타클을 만들어내는 구체적인 방식들에 대한 논의들은 앞으로 창작자들의 다양한 상상들을 스펙타클을 지닌 이미지로 형상화하는 작업에 더욱 풍성한 실마리를 제공할 수 있을 것이다.

2. 이론적 배경

2.1 리얼리즘에 대한 이론적 스펙트럼의 확장

실제의 재현이라는 리얼리티의 개념은 최근에 디지털기술과 만나 매우 다양한 스펙트럼으로 확장되고 있다. 이전의 어떤 기술보다 이미지의 다양한 가공을 가능하게 하는 디지털의 능력이 어느 시대보다 다양한 리얼리즘을 고민하게 하고 있다. 오늘날과 같은 영화의 촬영과 상영기술의 기초를 만든 뤼미에르가 세계각처의 진기한 모습들을 촬영하고 상영하여 사람들을 모았다는 사실에서 알 수 있듯이, 사진이 등장한 초창기부터 사진과 영상은 있는 그대로의 재현이라는 사실성의 가치에 기초하고 있다. 그러나 기술과 시장이 발달하고 수많은 영상콘텐츠가 난무하는 현실에서 '디지털 데이터의 변환가능성(mutability)은 영화에 있어서 리얼리티의 증거(다큐멘트)라는 가치를 떨어뜨리고, 영화의 리얼리즘은 그 지배적인 위치에서 그저 '여럿 중 하나(only one option among many)'로 바뀌고 있다[9]'는 풀이가 가능해진다.

그러나 리얼리즘의 개념들이 여러 가지로 나누어지고 있는 현상 아래에서 영화의 리얼리즘이 가지고 있던 기존의 지위가 사라졌다거나 가치가 떨어졌다

는 해석은 리얼리즘의 범위를 과도하게 좁게 본 결론일 수 있다. 최근에 영화나 드라마 등에서 보이는 시각적 리얼리즘은 가치나 지위가 떨어졌다라기 보다는 오히려 여러 가지 방향의 리얼리즘으로 더욱 넓고 다양하게 분화하고 있다고 보아야 타당할 것이다. 관객들의 욕구를 따라서 지속적으로 새로운 이미지를 관객들의 눈앞에 선보이고 있으며. 특히 산업적 역량이 크게 증가함에 따라서 거대 자본과 기술들이 집약된 블록버스터 영화는 사실 그대로의 재현을 뛰어넘어서 새로운 리얼리즘을 생산하고 있다.

사실과 관계하는 시각매체의 방향은 크게 두 가지 방향으로 나누어 볼 수 있다. 하나는 주로 뉴스와 같은 '사실의 전달이나 기록'의 방향이고 다른 하나는 영화나 드라마와 같은 '사실성을 확보한 극적 재현'이다. 사실의 전달은 '있는 그대로'를 무엇보다 우선시하여 '객관성'을 추구한다. 물론 아무리 객관성을 추구한다고 하더라도 피사체의 선택과 관점이라는 문제가 남기는 하지만, '사실의 전달이나 기록'은 일단 기록된 사진이나 이미지에 어떠한 가감을 하지 않는 기록적 리얼리즘이 추구하는 방향이다. 반면에 '극적 재현'은 객관적인 사실의 기록이나 전달보다는 창작과 미메시스의 방향을 향한다. 이 방향으로 나아가는 매체와 이미지는 사실을 그대로 담아내는 것을 목적으로 하지 않는다. 재현은 현실에 뿌리를 내리고 있지만 창작자와 향유자의 지적, 정서적, 신체적 개입을 열어놓는다. 이러한 사실을 담아내는 콘텐츠에 대한 두 가지 이해는 이미지에 대한 고민의 시작부터 지금까지 이어져 오고 있다. 진실의 세계인 이데아를 추구하던 플라톤이 미메시스를 비판하고, 아리스토텔레스가 시학에 대한 논의를 미메시스에서 시작한 것이 한 예이다.

이미지의 대표적인 창작물이라고 할 수 있는 영화는 사실을 객관적으로 전달하려고 하는 뉴스가 아니다. 애니메이션은 말할 것도 없거니와, 할리우드의 영화들을 비롯하여 대부분의 영화 이미지들은 언뜻 보기에는 실제를 그대로 재현하여 사실감을 획득하는 듯이 보이지만, 좀 더 찬찬히 들여다보면, 이 창작물들의 이미지들은 실재의 재현보다는 관객의 시각적 감각과 인식을 자극하는 극적인 볼거리를 향하고 있다. "기술을 내러티브 속에 녹여 냄으로써, 사진적 재현은 예술의 기표가 되고, 영화는 '인간적'표현이 가능해진다."라는 로도윅의 주장은 기술이 만들어내는 오늘날의 영화 속 이미지들은 사진과 같이 실재를 재현한 것처럼 보이지만, 그것은 실제를 지시하는 것이 아니라 관객들이 보고 싶어 하는, 인간이 표현한 만들어진 이미지라는 말이다. 즉 영화의 이미지들은 사실 같지만 창의적으로 표현한 창작물이다. 기록이나 재현의 영역에서 창작의 영역으로 확장하고 있는 리얼리즘의 개념은 '지각적 리얼리즘', '합성 리얼리즘', '스펙타클 리얼리즘'에서 더욱 선명해진다.

2.2 지각적 리얼리즘

이러한 리얼리즘의 확장은 로도윅이 제시하는 '지각적 리얼리즘'을 통해서 파악해 볼 수 있다[10]. 로도윅에 따르면, '1980년대 이래로 디지털 이미지 합성의 기술적이고 창조적인 혁신은 '사진적 리얼리즘'의 성취라는 단 하나의 목표를 향해 추진되었다. 즉 완벽한 사진적 신뢰를 성취하려는 욕망, 리얼리즘 사상을 추구한다. 그러나 리얼리즘은 실제의 완벽한 재현으로 완성되지 않는다. 관객의 시청각적 경험은 존재들이 가지고 있는 현상학적 기준들에 의해서만 규정되지 않는다. 오히려 관객의 시청각적 '이해'와 '경험'은 정신적이고 심리적인 과정에 의해 규정된다. 이러한 지각적 리얼리즘이라는 잣대는 공간적 균일성을 강화하고, 심지어 과장한다. 그들은 사진보다도 더 공간적으로 유사해지고 충만해지고자 한다. 더 나아가 그것은 세계와 실제 사건들에 대한 일상적 공간 개념에 일치하지 않는다. 오히려 재현적 공간을 이해하려는 우리의 지각적, 인지적 규범에 일치한다. 이것은 '심도 있는 복사본', '보다 우수한 복사본'을 얻고자 하는 노력으로 이어진다. 그래서 '지각적 리얼리즘'에서 핵심적인 것은 심리적 상태다. 물질적 현실과의 일치 여부가 아니라 무에서 이미지를 창조하는 상상의 자유로운 통치가 핵심 기준이 된다.' 이것이 실재하지 않거나 혹은 실제로는 볼 수 없는 장면이, 그럼에도 불구하고 사실성을 획득할 수 있는 토대이다.

이제 디지털 합성기술이 사실 그대로의 실제가 아니라 아무런 이의제기 없이 실제로 느껴지는 재현, 즉 지각적 리얼리즘을 추구할수록 '이미지는 더욱 회화적으로 될 뿐 아니라 더욱 상상적이 된다. 이런 점에서 할리우드의 대표적인 수단이 되는 디지털 합성이나 애니메이션의 혁신은 강력한 하이퍼미디어 효과를 만든다. 빠른 편집, 움직임이 희한한 조작, 컬러

의 조작을 통한 이미지의 그래픽 수준을 증대시키는 것 등이 그것이다. 이러한 디지털 창작과 조작의 회화적, 상상적 힘을 통해 이미지는 스타일리스틱하게 재창조된다.' 그리고 실제로는 존재하지 않는 사실적인 화면이 어느 순간에 관객을 압도한다.

로도윅은 '지각적 리얼리즘'을 예술이나 엔터테인먼트로 연결한다. 그는 '매체는 창조적 예술이 풀어낼 수도 있는 일종의 잠재성 이외에 다른 어떤 것도 아니며, 새로운 기술과 전략의 기반 위에서 디지털 이미지는 상상력의 의도를 점점 더 잘 표현하고, 영화는 상상 세계의 합성이 될 것' 이라고 전망한다.

'사실의 전달'이 아닌 '사실의 재현'으로서의 미디어와 재현이미지를 살펴볼 때에, 로도윅이 디지털 이미지의 향방을 '창조적 매체, 창조적 관념, 창조적 예술의 잠재성'에서 찾은 것은 매우 유효하다. 영화가 등장하고부터 지금까지 보여주는 주요한 리얼리즘의 궤적 중의 하나인 지각적 리얼리즘이 단지 사실처럼 느껴지는 이미지만을 향하는 것이 아니라, 사실을 넘어서는 '실감나는 볼거리'라는 새로운 리얼리티의 방향으로 나아가고 있음을 또렷하게 보여주고 있기 때문이다.

지각적 리얼리즘이라는 "디지털 테크놀로지가 추구하는 리얼리티는 원본의 충실한 재현에 있는 것이 아니라 원본 이상의 것, 원본보다 더욱 생생하여 실재를 넘어선 사실 이상의 리얼리티를 추구한다. 이것은 리얼리티가 원본의 이해와 해석 등 원본과의 관계성을 중요하게 생각하는 것이 아니라 원본을 재구성함으로써 새로운 리얼리티, 독자적이며 변형된 리얼리티를 추구하는 것을 말한다[11]." 이미경에 따르면 "이것은 관념적 리얼리티가, 실재를 재현하려는 목적보다도 수용자의 심리적, 관념적 기준을 겨냥하는 것이고, 그러한 이미지들의 반복적 경험에 따라 수용자의 리얼리티에 관한 인식은 계속 확장되며 여기서 나아가 디지털 이미지가 더 강력한 스펙타클의 하이퍼매개로 수용자의 인식을 지속적으로 확장시키려 한다는 것으로 요약된다."

이제 리얼리즘은 실재인가 혹은 실재 그대로의 재현인가의 문제가 아니다. 뉴스나 보도과 같이 사실이나 정보와 지식을 향해가는 콘텐츠가 아닌 영화, 드라마, 게임, 애니메이션 등의 콘텐츠에서 추구하는 리얼리즘은 얼마나 실재처럼 느껴지는가가 문제이고, 더불어 지각적 리얼리즘을 넘어서 '합성 리얼리즘'과 '스펙타클 리얼리즘'으로 확장되고 있다.

2.3 합성 리얼리즘

마노비치는 디지털 이미지에서 본격적으로 실현되고 있는 리얼리즘의 정체성을 '합성 리얼리즘'(Synthetic Realism)이라고 제시한다[12]. 합성 리얼리즘을 간략하게 말하면, 컴퓨터 그래픽을 통하여 사실처럼 만들어지는 이미지의 리얼리즘을 말한다. 그는 '영화 <터미네이터2>와 <쥬라기 공원>을 '합성 리얼리즘'의 예로 들면서, 이 두 영화와 그의 뒤를 따른 여러 영화가 완전한 합성 사실주의을 극적으로 보여주었다고 설명한다. 그리고 이러한 영화들을 가능하게 한 컴퓨터그래픽이 성취한 것은 사실(事實)주의가 아니라 사실(寫實)주의고, 현실에 대한 지각적·신체적 경험이 아니라 현실의 사진 이미지를 꾸며내는 기술이었다고 한다. 그리고 컴퓨터그래픽 기술이 이룩한 것은 필름에 기반하고 있는 이미지의 시뮬레이션일 뿐이라고 디지털이미지가 향하는 합성 리얼리즘의 재매개를 지적한다.'

로드윅이나 보드리야르가 현대의 넘쳐나는 이미지들의 주요한 특성을 '하이퍼'로 설명하는 것과 같이 마노비치도 합성 리얼리즘의 주요한 특성을 '하이퍼'에서 찾는다. 다시 말해서, '컴퓨터그래픽으로 제작된 합성사진들은 '과도하게 완벽한' 것이고, '너무나 사실적'인 것이다. 그래서 합성 이미지는 인간이나 카메라의 시각이 지니고 있는 한계를 벗어나고 있으며, 초사실적이고, 완전하게 사실적이며, 더 완벽한 시각의 결과라는 것이다. 사실보다 더 사실 같은 것의 지배력에 대하여 부어스틴은 '과거에 사람들은 '사실(fact)'을 준수해야 할 하나의 규범으로 다루었으나 오늘날에는 사실을 묘사하는 것이 부정적인 의미를 갖는 것으로 바뀌었다고 지적하였다[13].' '꾸며낸 이야기(fiction),' 혹은 '사실이 아닌 것(non-fact)'이 오늘날에는 더 진짜 같고 자연스럽기 때문에 오히려 사실이 사실답지 못한 것으로 묘사되는, 즉 사람들로 하여금 영화의 꾸며낸 이야기와 이미지들이 더 실감난다는 식의 사고방식을 갖게 했다는 것이다. 이러한 이유로 스펙타클로 관객을 끌어모으는 블록버스터 영화들은 더욱 더 강렬하게 사실을 넘어서는 '하이퍼' 이미지를 만드는 작업에 몰두하고 있다.

"디지털 영화에서 현실은 이미 연속적 시간 속에

존재하고 있는 어떤 것이 아니라 이미 만들어진 다음에야 콜라주 되는 공간적인 것으로 규정한다. 마노비치의 '합성 리얼리즘'이라는 개념은 기존 영화의 '사진적 리얼리즘'과 근본적으로 다르게 구성되는 디지털의 존재론적 성격과 영화이미지의 콜라주적인 새로운 조직방식을 지칭하고 있다[14]." '합성 리얼리즘'이라는 조어에서 알 수 있듯이 이것은 재현된 사실이 아니라 만들어진 사실을 말한다. '지각적 리얼리즘'이 수용자의 측면에서 확장된 리얼리즘의 새로운 방향을 말하는 개념이라면, '합성 리얼리즘'은 제작자의 측면에서 확장하는 리얼리즘의 방향이다. 그리고 여기에서 말하는 제작자는 사실의 전달자나 재현자가 아니라, 사실의 창작자이다.

2.4 스펙타클 리얼리즘

이제 영화는 그것이 보여주는 영상이 얼마나 실제와 닮았는가로 '실감'을 평가받지 않는다. 이미지를 보는 사람들이 '실감나게' 즐기는가가 중요한 리얼리즘의 기준이 되고 있다. 더 나아가 얼마나 관객의 시선과 감각을 압도하여 그들을 사로잡는가가 사실성의 척도가 되는 새로운 리얼리즘의 시대이다. 지각적 리얼리즘에서 한 걸음 더 나아가 사실성에 영화가 추구하는 볼거리의 욕망이 결합한 새로운 리얼리즘이 만들어지고 있다.

이러한 새로운 리얼리즘의 등장을 리스터 등은 '스펙타클 리얼리즘'(spectacular realism)이라고 설명한다. '스펙타클 리얼리즘'이란 "단적으로 말해 영화의 다른 요소들에 대한 영상 이미지의 우위(dominance of the visual)라는 현대 디지털 영화의 경향과 특성을 지칭하는 것이다. 리스터 등에 따르면, 스펙타클 이미지의 강조에 의한, 그리고 그런 영상의 유혹(visual seductions)에 의한 영상의 지배는 관객의 주의를 내러티브나 등장인물로부터 분산시키게 된다는 것이다[15]."

이제 영화나 애니메이션의 이미지들이 추구하는 방향과 그 형상화가 기록적 리얼리티와 일치하지 않는다는 점을 고려하면 영화나 애니메이션의 이미지를 기존의 '리얼리즘'이라는 개념만으로 설명하기에는 중요한 부분을 놓치게 된다. 관객이 영화를 보면서 기대하는 사실성은 있는 그대로의 재현이 아니다. 무엇보다 실감나는 만들어진 이미지를 기대한다. 그러한 영화를 통해 '볼거리'가 주는 재미를 욕망한다. 다시 말해서 '실감나는 볼거리' 즉 '스펙타클 리얼리즘'을 소비하는 것이다. 앞서 언급한 '서사의 복합성이 희생당한 스펙타클의 제단'은 다름 아닌 '스펙타클 리얼리즘'이라고 할 수 있다. '스펙타클 리얼리즘'이 지배하는 것은 비단 서사만이 아니다. 사건의 유형과 전개뿐만 아니라, 인물이 가진 성격과 복합성, 서사의 시간적, 공간적 배경, 배우의 발성과 움직임, 카메라의 움직임과 장면의 편집까지 거의 모든 영화의 요소들이 스펙타클을 향해 모아진다. 이러한 '스펙타클'은 실감나는 '리얼리즘'의 기반 위에서 관객들을 매료시킨다. 이렇게 미메시스 즉 재현의 방향으로 향하는 이미지의 리얼리즘은 '스펙타클 리얼리즘'이라는 개념으로 설명할 수 있다.

지금까지 지각적 리얼리즘, 합성 리얼리즘, 스펙타클 리얼리즘 등의 개념들을 살펴보아 영화에서 '리얼리즘'의 방향들이 어떻게 전개되어 왔는지를 살펴보았다. 정리하면, 볼거리를 강화하는 콘텐츠들이 보여주는 이미지들은 사실 그대로 재현된 이미지가 아니다. 이러한 이미지들의 사실성은 이미지를 창조하는 기술들과 결합하면서 '지각적 리얼리즘', '합성 리얼리즘', '스펙타클 리얼리즘' 등을 펼쳐지고 있다. 결과적으로 영화를 통해 창작자와 관객들이 추구하는 리얼리즘은 '실감나는 볼거리'로 향해간다. 그것은 사실에 대한 욕망과 재미를 추구하는 매력적인 볼거리에 대한 수요가 결합하면서 만들어지는 새로운 현대적인 리얼리즘이다.

이러한 '스펙타클 리얼리즘'은 구체적으로 어떻게 형상화되는가? 영화에서 스펙타클을 만들어내는 요소는 다양하다. 기이한 경험이나 모험, 혹은 신화적인 소재와 이야기가 스펙타클의 계기가 되기도 하며, 인물의 멋진 외모나 출중한 연기로 관객의 시선을 붙잡을 수도 있다. 혹은 아이맥스 스크린이나 입체음향시스템과 같은 관람 조건도 스펙타클을 생산하는 요인이 된다. 그러나 볼거리를 의미하는 스펙타클은 무엇보다 이미지를 통하여 만들어진다. 실제로는 볼 수 없는 공룡이나 괴수, 광활한 우주나 대자연의 장엄함, 평범한 시각 능력을 넘어서는 세밀한 클로즈업, 일상적인 시간감각을 마비시키는 슬로우 모션이나 타임랩스, 장면과 장면의 몰입감 있는 편집 등의 다양한 방법들이 활용된다. 이러한 연출 방법들은 장면의 내용과 의미, 분위기에 따라서 가장 적합한 방식이 선택되고 영화에 따라서 다른 양상을 보인다.

서론에서 밝혔듯이, 본 연구에서는 스펙타클 리얼리즘을 구현하는 수많은 영화의 장면 중에서 독특한 스펙타클을 만들 수 있는 소재인 공중전 장면을 살펴보려고 한다. 공중전을 주요 장면으로 내세운 영화 <탑건>과 <알투비:리턴투베이스>를 사례로 공중전 장면에서 스펙타클 리얼리즘이 구체적으로 어떻게 만들어지는지를 분석해 보고자한다.

3. 영화의 공중전 장면에서 '스펙타클 리얼리즘'을 형상화하는 방식

3.1 영화 〈탑건〉과 〈알투비:리턴투베이스〉의 공중전 장면

미해군의 최정예 파일럿를 칭하는 '탑건'을 소재로 하여 1986년에 개봉한 영화 <탑건>은 아직 유망주에 불과했던 배우 탐 크루즈를 일약 스타덤에 올려놓으며 대대적인 흥행에 성공했던 대표적인 공중전 영화이다. 개봉 후 삼십 여년이 지난 2018년에 재개봉이 될 정도로 지금도 매우 긍정적인 평가를 받고 있다. '<탑건>이 많은 영화 팬들에게 회자되는 이유 중 하나는 빼어난 전투기 공중전 장면에 있다. 당시 미 해군의 주력기였던 F-14 전투기의 실제 비행 장면을 대형 화면에 담아 박진감 넘치는 OST 사운드를 더해 관객들의 흥미를 돋우는 데 성공했기 때문이다. <탑건> 외에도 전투기를 소재로 한 영화들이 있었지만 <탑건>만큼 인기와 완성도를 보여준 영화는 찾아보기 어렵다[16].' 영화<탑건>에서 적기와의 교전을 보여주는 공중전 장면은 영화의 후반부에 한번 등장한다. 5대의 적기와 맞붙는 공중전에서 아군기 1대가 격추되면서 본격적인 공중전이 시작되고 4기의 적기를 격추하는 과정이 긴박하게 그려진다.

서울 한복판의 하늘에서 펼쳐지는 전투기들의 공중전 장면들을 '고공 액션'으로 내세우며 한국판 '탑건'으로 불린 영화 <알투비:리턴투베이스>는 공중전 장면을 영화의 주요한 소재로 삼은 첫 번째 한국 영화이다. 많은 제작비와 스타의 출연, 국내 영화가 처음 시도하는 초음속기의 공중전 장면으로 개봉하기 전부터 많은 관심을 끌었지만 개봉 첫 날에 예매율 1위를 기록하는 등 화제를 모았지만[17], 엉성한 스토리 전개와 <탑건>을 떠올리게 하는 뻔한 클리쉐의 남발로 좋은 평가를 받지 못하였고, 흥행에도 성공하지 못하였다. 하지만 공중전 장면에 대해서는 '63빌딩과 한강, 원효대교, 테헤란로 등에서 선보이는 두 대의 전투기 추격 장면은 영화와 현실과의 구분을 모호하게 만들며 관객들에게 리얼리티를 배가시키고 스크린 가득 푸른 하늘의 청량함은 물론, 전투기가 선사하는 마하의 속도감으로 만족도 100%의 짜릿한 액션 쾌감을 선사한다'는 등의 높은 평가를 받았다[18].

흥행에 있어서는 서로 엇갈리는 결과를 보였지만 공중전 장면에 대한 평가만큼은 두 영화 모두 비교적 높은 평가를 받았다. 이 십 여년이나 지나서 만들어진 <알투비:리턴투베이스>에 대한 혹평 중에는 영화 <탑건>를 따라한 장면들이 많았다는 지적이 주류를 이룰 만큼 영화 <탑건>의 공중전 장면들은 지금보아도 짜릿한 스펙타클을 보여준다. 그만큼 공중전에 대한 분석 대상으로 충분하다고 할 수 있다.

특별한 CG가 없이 제작된 영화 <탑건>은 촬영의 어려움에도 불구하고 다양한 기법을 활용하여 관객을 압도하는 장면들을 실감나게 연출한다. 불과 몇 미터도 되지 않는 거리에서 서로 적대적인 두 기체의 조종석이 포개질 듯이 서로를 마주보는 장면 등과 같이 실제로는 거의 일어날 수 없는 상황이 실감나게 그려지고 있으며, 클로즈업과 빠른 편집, 전투기의 빠른 움직임들을 체감할 수 있는 앵글 등을 사용한다. 이러한 방식들로 만들어진 장면들을 통하여 관객들은 전투의 긴장감을 감각적으로 느낄 수 있고 실감

Fig. 1. The two cockpit's close by in *Top Gun*.

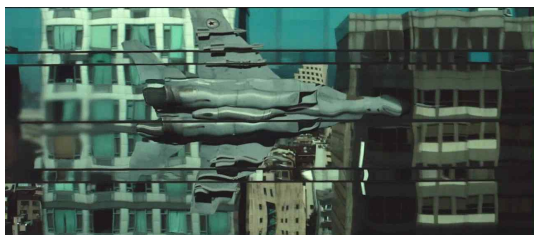

Fig. 2. A fighter jet reflected in a building in *R2B:Return to Base*.

나는 공중전에 압도당하게 된다.

영화 <알투비:리턴투베이스>에 대한 혹평도 많았지만, 스펙타클한 이미지들을 성공적으로 보여준 공중전 장면에 대한 평가는 매우 긍정적이었다. 특히 컴퓨터 그래픽 기술을 활용하여 실제로는 촬영이 불가능한 이미지를 시각화하였고, 다양한 편집 기법을 동원하여 실감나면서도 관객을 압도하는 스펙타클 리얼리즘을 구현하였다. 외부가 반사되는 건물의 외벽에 초근접한 전투기가 생생하게 비치는 장면이나, 마치 빌딩에 충돌이라도 할 듯이 돌진하는 적기를 빌딩 안에서 보는 시선으로 보여주는 장면은 실제로 촬영하기가 거의 불가능한 장면들로 CGI와 디지털 합성으로 만들어낸 스펙타클이다. 전투기가 마치 스치듯이 관객의 코앞에서 지나가는 장면이나 클로즈업과 풀샷이 빠르게 교차하는 연출, 전투기의 속도감과 매우 느린 슬로우 모션의 조합으로 만들어내는 다양한 볼거리는 디지털 기술에 기반한 넌리니어 편집에 의존하지 않으면 거의 형상화할 수 없는 장면들이다. 그리고 약 10 frame에 지나지 않는 짧은 시간동안 원경에서 근경으로 빠르게 줌인하면서 압도적인 속도감과 위압감을 연출하는 장면도 디지털 편집 기술이 없다면 만들어 내기 어렵다.

이처럼 두 영화는 화려한 공중전 장면을 매우 공들여 연구하고 형상화하였다. 공중전이라는 독특한 상황을 기본 재료로 활용하여 여러 가지 기법과 방식들로 스펙타클 리얼리즘을 구현하였다. 영화 <탑건>의 공중전 장면들은 다른 영화들에도 많은 영향을 주었고, 영화 <알투비:리턴투베이스>의 스펙타클은 디지털 기술을 활용하여 스펙타클 리얼리즘 구현하는 방식들을 잘 보여준다. 그리고 두 영화에서 스펙타클 리얼리즘을 구현하는 방식은 좀 더 세부적으로 나누어 분석할 수 있다. 다음으로는 이러한 장면들의 특징을 정리하여 구체적으로 어떠한 방식들을 활용하여 공중전 장면에서 스펙타클 리얼리즘을 창출해내고 있는지를 살펴보자.

4. 공중전 장면에서 스펙타클 리얼리즘의 구현 방식

4.1 앵글을 활용한 새로운 공간 감각의 제시

위의 두 영화에서 시각적인 스펙타클을 생생하게 구현하는 주요한 방식으로 우선, 특수한 앵글을 사용하여 일상적이지 않는 공간 감각을 제시하는 방식을 볼 수 있다. 이러한 방식을 더 세분하여 클로즈업, 무제약 시점, 빠른 줌인의 세 가지로 나누어 정리할 수 있다.

클로즈업은 일상적인 시선에 보이는 이미지보다 확대나 근접하여 피사체를 보여주는 앵글로 일상적인 공간 감각을 넘어서는 감각을 만들어낸다. 그리고 강조를 통한 강렬한 인상을 주거나, 중요성을 부각하는 기능을 한다. 예를 들어 조종간의 클로즈업 샷은 사격을 개시하는 순간을 시각적으로 제시하여 사태의 긴박한 변화를 강조한다. <탑건>에서 불을 뿜은 기관총의 클로즈업 된 총구는 긴장감을 높이고, 관객의 바로 눈 앞에서 전투기가 빠르게 지나가는 장면은 전투기가 가지고 있는 독보적인 유선형의 형태감과 일상을 넘어서는 빠른 속도감으로 압도적인 이미지와 속도감을 보여준다. 또 비행기의 격추와 폭발 장면을 목전에서 보여주어 스펙타클을 만든다.

디지털의 합성기술을 활용한 <알투비:리턴투베이스>는 이러한 클로즈업을 더욱 적극적으로 활용한다. 강력한 적기의 등장을 슬로우 모션과 클로즈업을 동시에 사용하여 강렬한 이미지로 제시한다. 전투기 동체에 그려진 붉은 색 해골 이미지를 화면 전체를 매울 정도로 강조하여 드러내면서 적의 이미지를 부각시키고 커다란 위기가 시작됨을 감각적으로 구현한다. 사격하는 총구를 정면에서 제시하여 마치 관객이 공격을 정면에서 응시하는 듯 한 스펙타클을

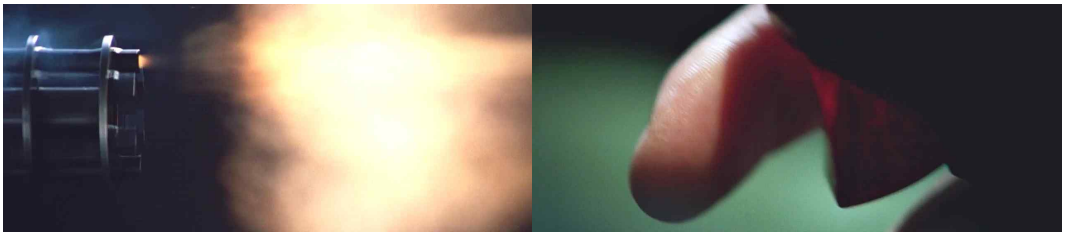

Fig. 3. Close up shots of *Top Gun*.

만들었다. 풀샷과 클로즈업 장면을 나란히 배치하여 클로즈업이 주는 극적인 효과를 부각시키기도 한다.

무제약 시점은 앞서 마노비치가 '합성 리얼리즘'의 특징으로 설명한 '인간이나 카메라의 시각이 지니고 있는 한계를 벗어나고 있으며, 초사실적이고, 완전하게 사실적이며, 더 완벽한 시각'을 보여주는 장면이다. 즉 물리적 한계나 기술적 제약으로 실제로 카메라를 사용한 촬영이 거의 불가능 장면을 말한다. 이러한 이미지는 마노비치의 설명처럼 주로 합성 장면에서 두드러지게 나타난다. <탑건>의 장면을 예로 들어 설명하면, 실제로 서로 적대시하는 전투기 두 개가 마치 손등을 마주 겹치듯이 포개져서 비행하기도 어렵거니와 그와 같은 장면을 마치 바로 옆에서 보는 것과 같은 시점은 중력과 속도 등의 물리적 제약이 사라졌을 때에나 볼 수 있는 장면이 있다. 공중에 떠 있는 비행기의 바로 옆에서 바라보는 듯한 장면과 눈앞에서 폭파가 벌어지는 듯한 장면의 시점도 마찬가지이다.

실제로 대부분의 공중전 장면을 합성에 의존한 <알투비:리턴투베이스>에는 이러한 무제약 시점이 더욱 많이 등장한다. 대부분의 공중전 장면들이 실제로는 직접 촬영하기 어려운 장면들이다. 마치 공중에 떠있는 관객을 사이에 두고 전투기들이 쫓고 쫓기는 공중전을 벌이는 듯한 장면들은 3차원의 공간을 전후, 좌우, 상하로 팬과 틸트의 카메라 움직임을 병행하며 만들어낸다. 종횡무진하는 앵글과 전투기의 빠른 속도, 순간적으로 이어지는 슬로우 모션이 물리적 제약이 전혀 영향을 미치지 못하는 듯한 이미지를 만든다.

광학적인 앵글의 한계를 훌쩍 넘어서는 빠른 줌인도 특히 <알투비:리턴투베이스>에서 두드러진다. 디지털 합성과 편집 기술의 조합으로 매우 압축적인

Fig. 4. Close up shots of *R2B:Return to Base*.

Fig. 5. Unlimited viewpoint shots of *Top Gun*.

Fig. 6. Unlimited viewpoint shots of *R2B:Return to Base*.

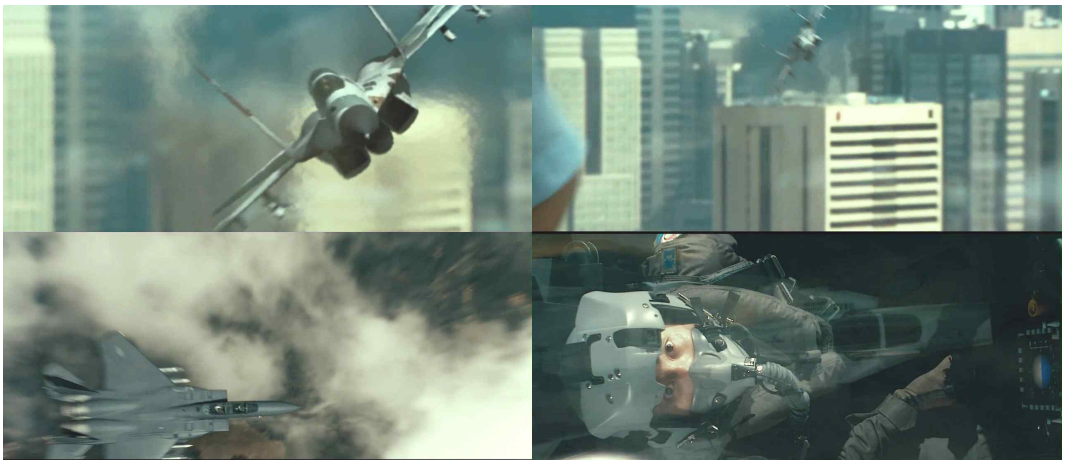

Fig. 7. Very fast zoom in shots of *R2B:Return to Base*.

화면변화를 만들어내기 때문이다. 마치 빌딩과 충돌할 듯이 맹렬하게 돌진해오는 전투기를 더욱 긴장감 있게 제시하기도 하고, 망연히 적기를 볼 수 밖에 없는 조종사의 심정과 이 순간의 긴장감을 숨 막힐 듯이 압축된 시간과 공간이동을 연상시키는 빠른 줌인으로 연출하여 일순간의 긴장을 만들어낸다. 매우 빠른 줌인은 시간과 공간의 변화를 매우 압축한 급격한 변화를 보여주며 장면에 대한 관객의 집중을 극대화하면서 관객을 화면으로 끌어들인다.

4.2 현실을 넘어서는 초월적인 시간 감각을 구성

공중전 장면에서 스펙타클 리얼리즘은 편집의 방식을 통해서도 구체적으로 형상화 된다. 공중전의 속도감을 전달할 수 있도록 짧은 컷들을 연이어 붙이는 빠른 편집, 빠른 화면과 슬로우 모션을 연이어 붙이는 편집, 혹은 마치 고속 중에 급정거를 하는 것처럼 한 컷 안에서 갑자기 화면의 속도를 극도로 낮추며 슬로우 모션으로 전환하는 방식 등을 사용한다.

짧은 컷들을 이어 붙이는 빠른 편집은 전투기의 속도감을 여실하게 드러내는 효과를 만든다. <탑건>의 경우에는 공격개시와 같은 극적 상황을 순간적으로 설명하는 인서트 컷을 활용하기도 하고, 인물의 상황을 잘 드러내는 매우 흔들리는 이미지를 아주 짧게 제시하여 스펙타클하면서도 생생한 이미지를 만든다. 디지털 방식으로 편집한 <알투비:리턴투베이스>에서는 이러한 빠른 편집을 더욱 많이 활용한다. 1/3초 정도밖에 되지 않는 약 10프레임 내외의 아주 순간적인 컷들을 많이 활용하여 공중전의 속도감을 감각적으로 관객이 느끼도록 한다.

하나의 컷 안에서 급속한 화면 속도의 변화로 볼만한 장면을 만드는 방식은 합성이미지를 사용하면서 이미지와 편집을 더욱 자유자재로 구성할 수 있었던 <알투비:리턴투베이스>에서 두드러진다. 특히 앞의 빠른 줌인 컷에 대한 설명처럼 빠른 앵글변화와 슬로우 모션을 동시에 사용하거나 슬로우 모션을 연이어 사용하여 순간적으로 관객으로 하여금 장면에 몰입하도록 유도한다. 특히 빌딩으로 돌진하였다가 급히 선회하는 비행기가 주는 충격으로 건물의 유리

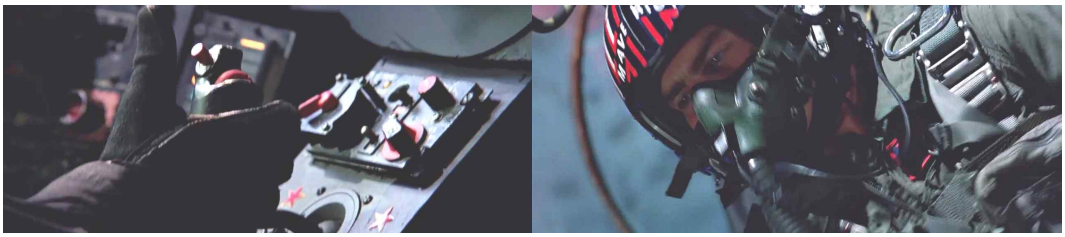

Fig. 8. Very short shots of *Top Gun*.

Fig. 9. Succesive slow motion shots of *R2B:Return to Base*.

창이 부서지고 실내가 아수라장이 되는 장면은 연이어 이어지는 11컷을 모두 슬로우 모션으로 처리하여 관객에게 마치 일상적인 시간감각을 초월한 듯한 시간감각을 느끼게 한다.

4.3 공중전에서 볼 수 있는 강렬한 대비

화면에서 극단적인 대비를 보여주는 방식은 화면의 빠르고 급격한 변화로 관객이 한눈을 팔지 못하도록 하는 액션영화나 블록버스터에서 쉽게 볼 수 있는 방식이다. 위의 두 영화에서도 이러한 방식을 유효하게 사용하였다. 위의 영화들의 공중전 장면에서 보이는 강렬한 대비는 네 가지로 나누어볼 수 있다. 첫째, 공중전의 속도감이나 조종사의 긴장감 넘치는 상황을 느끼게 해주는 흔들림이 많은 장면과 실제로는 볼 수 없는 장면을 아주 선명한 제시하는 화면의 대비, 둘째, 공중전 장면이 제공할 수 있는 광활한 창공의 익스트림 풀샷과 세밀한 클로즈업 샷을 연이어 제시하는 대비, 셋째, 강렬한 태양광의 연출로 생기는 밝음과 어두움의 대비, 마지막으로 빠른 편집과 슬로우 모션의 병치로 발생하는 시간감각의 극적 대비이다.

핸드헬드 기법으로 촬영한 듯이 긴박하게 떨리는 장면의 연출과 극도의 선명성이 이루는 대비는 마치 곡예 하듯 비행하는 전투기의 진동이 시각적으로 느껴지는 듯이 관객이 이미지를 분명하게 포착하기 어려울 정도로 흔들리는 장면과 그 상황이 가진 긴장감에도 불구하고 과도할 정도로 선명한 화면을 병렬로 배치하여 연출한다. 이러한 흔들림이 심한 이미지와 선명한 이미지의 대비는 관객으로 하여금 이완과 긴장을 반복하면서 장면에 빠져들게 한다. <알투비:리턴투베이스>에서는 이러한 대비가 더욱 명확하다. 전투기의 속도감을 카메라의 셔터스피드가 미쳐 못 따라가는 듯이 일부러 모션 블러가 많은 이미지를 제시하고 연이어 슬로우 모션으로 매우 선명하고 강렬한 이미지를 제시하여 극한 대비를 보여준다. 공중전을 벌이는 전투기의 속도감과 진동을 강렬하게 전달하는 연속적인 장면에 연이어 나타나는 선명한 슬로우 모션은 현실의 시간과 공간이 응축되었다 펼쳐지는 감각을 만들어 관객의 몰입도를 높인다. 그리고 이러한 장면에서 관객은 순간적으로 실제를 잠시 벗어나 초월하는 느낌을 받는다.

광활한 느낌의 광각 장면과 클로즈업의 대비는 두 영화의 공중전 장면 전반에서 볼 수 있다. 공중전이라는 소재를 잘 활용하여 끝을 가늠할 수 없는 창공의 광활한 이미지를 연이어 제시한다. 특히 풀 샷과 클로즈업 샷이 번갈아 전개되는 11개의 샷이 모두 슬로우 모션으로 제시되는 부서지는 건물 장면은 매우 극적인 대비를 보여준다.

흑과 백의 대비는 태양광을 그대로 받아내는 공중전 장면의 특징을 잘 보여준다. <탑건>에서는 맑은 하늘에 쏟아지는 태양광의 역광이 만들어내는 강한 빛과 그림자의 대비를 자주 보여준다. 명암의 강렬함은 화면이나 편집의 구성뿐만 아니라 직광과 그림자의 대비가 기여하는 역할이 크고, 눈이 부시게 선명한 하늘과 그에 대비되는 어두운 실루엣으로 보이는 전투기가 강한 대비로 긴장감을 만든다. 이러한 대비는 공중전이 벌어지고 있는 창공의 무한한 느낌을 적절하게 살려내어 관객을 압도한다.

빠른 편집과 슬로우 모션의 대비는 위의 편집 방식에 대한 설명에서 언급한 것처럼 <탑건>보다는 <알투비:리턴투베이스>에서 두드러진다. 이러한 편집 구성으로 관객은 시간과 공간적으로 현실을 초월한 듯한 느낌을 받는다.

4.4 공중전이라는 소재를 활용한 실제와 초월의 조합 연출

영화<탑건>과 <알투비:리턴투베이스>의 공중전 장면은 크게 나누어, 특수한 앵글을 사용하여 일상에서 벗어난 공간 감각을 창출하는 방식, 피사체와 편집의 시간을 변주하여 초월적인 시간 감각을 제시하는 방식, 앵글, 편집, 명암 등을 활용하여 시각적 공간감과 시간 감각에서 강하게 대비되는 장면을 만들어내는 방식을 사용하고 있다. 이러한 방식들은 공통적으로 평범한 시간과 공간의 감각과 상황인식을 넘어서는 새로운 시각적 이미지를 감각적으로 만들어내는 방식들이다. 다시 말해서 두 영화는 실제로는 인간이 절대로 벗어날 수 없는 물리적, 시간적 한계를 초월하는 영상으로 실감나는 볼거리라고 할 수 있는 스펙타클 리얼리즘을 형상화하고 있다.

사례로 분석한 두 영화는 효과적인 스펙타클 리얼리즘을 구현하기 위하여 공중전이라는 주요한 소재를 적극 활용한다. 공중이라는 3차원의 공간에서 상하좌우를 가리지 않고 종횡 무진하는 전투기를 역시 공간적 한계가 거의 없다시피한 앵글로 포착한다. 일상적일 수 없는 전투기의 속도감 등이 관객들이 일상을 초월한 시간감각을 느끼면서도 거부감을 갖지 않게 만드는 적절한 소재이다.

그렇다면, 물리적 한계를 초월하거나 극적인 대비를 보여주는 영상의 무조건적인 활용이 스펙타클 리얼리즘을 효과적으로 구현한다고 말할 수 있을까? 두 영화를 보았을 때, 초월적인 영상만으로 효과적인 스펙타클 리얼리즘을 구현했다고 할 수는 없다. 즉 일상에서 경험할 수 없는 초월적인 영상이 매우 실제적인 화면들과 조화롭게 배치되어 스펙타클 리얼리즘을 효과적으로 구현하고 있다고 보아야 타당하다. 일상적인 시선에서 쉽게 볼 수 있는 현실적인 앵글과 전혀 현실적이지 않은 특수한 앵글의 조합, 사건의 위험성이나 절박함을 이해하고 나서 눈앞에 펼쳐지는 극단적인 화면, 일상적인 속도의 시간과 급속하게 느려진 시간의 대비되는 배치, 혹은 관객의 목전에서 초음속기가 지나가는 듯한 시간 감각의 연속적인 배치와 병렬은 실제와 초월의 조합을 만들어 관객으로 하여금 더욱 화면에 빠져들게 하는 것이다. 이러한 배열은 초월적인 화면을 보면서도 관객이 '말도 안 돼!'라고 하면서 화면을 거부하지 않고 '실감 난다'라는 느낌을 받을 수 있게 한다.

5. 결 론

본 연구는 영화의 '스펙타클 리얼리즘'의 이론을 바탕으로 실제로 그것이 구현되는 방식을 실증적으로 살피고자 하였다. 이는 "영화학자들이 영화 사실주의에 대한 상세한 연구를 생산하고 있을 때, 영화 자체는 이미 3차원 컴퓨터 애니메이션에 의해 잠식당하고 있다."는 마노비치의 학계에 대한 지적을 만회하고 '스펙타클 리얼리즘'의 개념에 대한 이해를 사례를 통해 실증적으로 파악하려는 시도이다. 이를 위하여 영화 이미지의 사실성에 대한 이해들이 사진적 리얼리즘에서 지각적 리얼리즘, 합성 리얼리즘, 스펙타클 리얼리즘으로 전개되어 온 양상을 살피고, 영화 <탑건>과 <알투비:리턴투베이스>의 공중전 장면들을 예로 들어 스펙타클 리얼리즘이 실제 영화에서 어떠한 방식으로 구현되고 있는지를 탐색하였다. 독특한 사건의 설정과 3차원의 공간을 화면으로 구성할 수 있는 소재를 가지고 있는 영화 <탑건>과 <알투비:리턴투베이스>의 공중전 장면은 '스펙타클 리얼리즘'이 구체적으로 만들어지는 방식을 보여주는 사례들이다.

결론적으로 이 영화들은 '앵글을 활용한 새로운 공간 감각의 제시', '현실을 넘어서는 초월적인 시간 감각을 구성하는 촬영과 편집', '공중전이라는 상황이 보여줄 수 있는 강렬한 대비'의 방식을 사용하여 '스펙타클 리얼리즘'을 형상화한다. 세부적으로는 클로즈업, 무제약 시점, 빠른 줌인 등의 방식이 보이고, 편집에서는 짧은 컷들을 활용한 빠른 편집과 슬로우 모션의 배치를 통해 효과적으로 생생한 리얼리즘을 만든다. 그리고 모션 블러나 흔들림이 많은 장면과 극도로 선명한 장면이 대비, 극단적인 광각과 클로즈업의 대비, 어두움과 밝음의 대비, 빠른 속도의 장면과 슬로우 모션의 대비를 통해 강렬한 긴장감을 만든다. 더 나아가 이러한 초월적인 이미지들과 실제와 같은 현실적인 샷들의 적절한 조합이 스펙타클 리얼리즘을 효과적으로 형상화한다.

대부분의 블록버스터 영화는 '스펙타클 리얼리즘'에 핵심적으로 의지하고 있다고 해도 과언이 아니다. 따라서 스펙타클 리얼리즘의 구현방식은 각 영화에서 매우 다양하게 나타난다. 따라서 공중전이라는 특수한 장면을 만드는 사례 연구에 그치고 있어서 오늘날의 영화 전반을 포괄하기 어렵다는 점은 본 연구의 한계이다. 그러나 '스펙타클 리얼리즘'이 만들어지는

방식을 구체적으로 포착할 필요성을 제시하고 그 시도를 하였다는 점에서 본 연구의 가치를 찾을 수 있다. 향후에는 더욱 다양한 영화에서 스펙타클 리얼리즘을 보여주는 이미지들의 구현 방식을 실증적으로 살펴서 관객을 매혹하려는 영화의 '스펙타클 리얼리즘'의 구현 방식을 더욱 폭넓고 체계적으로 정리할 필요가 있다. 그리고 이러한 연구들은 영화 제작 현장에서 관객의 시선을 화면으로 집중하게 할 수 있는 새로운 창의적인 방식들을 찾는 일에 작은 도움이 될 것이다.

REFERENCE

[1] K. KIm, "Spectacle and Narratives of the Blockbuster in the New Hollywood," *The Journal of Image and Film Studies*, No. 4, pp. 55-77, 2004.

[2] M. Lister, J. Dovey, S. Giddings, I. Grant, and K. Kelly, *New Media: A Critical Introduction 2nd Edition*, Routledge Publishers, NewYork, 2009.

[3] B. Jeon and M. Cha, "VR and Changes in Cinematic Storytelling," *Journal of Korea Multimedia Society*, Vol. 21, No. 8, pp. 991-1001, 2018.

[4] S. Lee, *Study of Aristotle's Poetry*, Moonji Publishers, Seoul, 2003.

[5] Platon, *Politeia*, Soop Publishers, Seoul, 2013.

[6] W. Benjamin, *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction*, b Publishers, Seoul, 2017.

[7] J. Baudrillard, *Simulacres et Simulation*, Minumsa Publishers, Seoul, 2001.

[8] G. Jung, *Effective Usage of CGI(Computer Graphic Image) in Soap Operas*, Master's Thesis of Hongik University, 2005.

[9] M. Lee, *Study on the Hyperreality Represented by Digital Technology in Korean TV Historical Dramas*, Master's Thesis of Hongik University, 2009.

[10] D.N. Rodowick, *The Virtual Life of Film*, Communication Books Publishers, Seoul, 2012.

[11] K. Jin and Y. Lim, "A Study on Reality Representation of Digital Media Art by Digital Technology," *Journal of Digital Design*, Vol. 10, No. 3, pp. 93-102, 2010.

[12] L. Manovich, *The Language of New Media*, Seangakuinamu Publishers, Seoul, 2004.

[13] D. Boorstin, *The Image: A Guide to Pseudo Events in America*, Sakyejul Publishers, Seoul, 2004.

[14] H. Jung, *A Study on a Aesthetic Innovation of Digital Cinema Image*, Master's Thesis of Chung-Ang University, 2007.

[15] J. Lee, "Digital Films and Realism as Digital Aesthetics," *Journal of Communication Research*, Vol. 42, No. 2, pp. 41-65, 2006.

[16] The 'Reagan' Shadow Fading in 'Top Gun' Come Back, I'm Sorry, http://star.ohmynews. com/NWS_Web/OhmyStar/at_pg.aspx?CNTN_CD=A0002467637&CMPT_CD=P0001&utm_campaign=daum_news&utm_source=daum&utm_medium=daumnews (accessed Apr., 25, 2019).

[17] 'R2B:Return to Base' Baton Touch Following Batman and the Thieves, http://www. sisaon.co.kr/news/articleView.html?idxno=13868 (accessed Apr., 25, 2019).

[18] 2% Less Korean Top Gun 'R2B:Return to Base', http://www.dtoday.co.kr/news/ articleView.html?idxno=59091 (accessed Apr., 25, 2019).

이 종 훈

2000년 서울대학교 서양화과 미술학사
2009년 동국대학교 문화콘텐츠학과 문화예술학석사
2015년 동국대학교 문화콘텐츠학과 문화예술학박사

2005년~2009년 호남대학교 다매체영상학과 전임강사
2010년~현재 대덕대학교 연극영상과 조교수
관심분야 : 문화콘텐츠, 콘텐츠 기획, 멀티미디어, 영상콘텐츠